

Tópicos Computação Gráfica III:  
Narratologia Computacional e Modelos Comportamentais



CENTRO UNIVERSITÁRIO CTC DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

Ano e semestre **2024.1**

INF

2064

CARGA HORÁRIA TOTAL: 45h

CRÉDITOS: 3

2h sala + 1h SHF

Pré-requisitos: Não há

Profs. Antônio L. Furtado / Bruno Feijó

<b>OBJETIVOS</b>	Esta disciplina estuda narrativa como um processo computacional (algo novo no Brasil e no exterior), com uma abordagem transdisciplinar, e o uso de modelos baseados em psicologia para simular sociedades multiagentes, com emoções, comportamentos e personalidades. A questão de IA Generativa em storytelling interativo; Aplicações em jogos, entretenimento digital, preferências em redes sociais, <i>data storytelling</i> e simulação de propagação de informação errônea ou falsa ( <i>fake news</i> ). Trata-se também de um aprofundamento em algumas das questões que foram vistas apenas superficialmente na disciplina básica de Game AI e <i>Storytelling</i> .
<b>EMENTA</b>	Fundamentos de Narratologia; Eventos; Personagens; Story Arcs; Temas; Análise e Composição Interativa de Narrativas; Generative AI for Narrative Generation; <i>Planning</i> ; <i>Blending</i> ; Modelagem de Emoções, Traços de Personalidade, Empatia; Modelos de Interação Social; <i>Story Mining</i> ; <i>Debunking Narrative</i> ; <i>Data Storytelling</i> .
<b>PROGRAMA</b>	Narratological background Operational approach to events Characters as intentional agents Themes and narrative patterns Interactive story composition Generative AI for Narrative Generation Time and temporal relations Story mining Variant restructuring Transdisciplinary approach Blending

	<p>Emotion, Personality Traits, and Empathy models  Narrative propagation  Social nets  Debunking narrative  Data storytelling</p>
<b>AVALIAÇÃO</b>	<p>A avaliação é feita através de trabalhos individuais ou em grupo, envolvendo apresentações orais e redação de um artigo técnico.</p>
<b>BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL</b>	<p>Mieke Bal. Narratology, University of Toronto Press, 2017.  Inderjeet Mani. Computational Modeling of Narrative. Morgan &amp; Claypool Publishers, 2013.  Cook, J., &amp; Lewandowsky, S. (2020). The Debunking Handbook. St. Lucia, Australia: University of Queensland. <a href="http://sks.to/debunk">http://sks.to/debunk</a></p>
<b>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</b>	<p>Marc Cavazza e David Pizzi. Narratology for Interactive Storytelling: A Critical Introduction. In: Göbel, S. et al. (eds), Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment, Springer, p. 72-83, 2006.  Jonathan Culler. The Pursuit of Signs: Semiotics, Literature, Deconstruction. Cornell University Press, 2002.  Christopher Vogler. The Writer's Journey – Mythic Structure for Writers, 3rd Ed., Michael Wiese Productions, 2007.  Mani, I. Computational Narratology. In: Hühn, Peter et al. (eds.): the living handbook of narratology. Hamburg: Hamburg University. Disponível em <a href="https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/43.html">https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/43.html</a> [acessado em 01/10/2013].  Takashi Ogata &amp; Taisuke Akimoto. Post-Narratology Through Computational and Cognitive Approaches, IGI Global, 2019.  Michael Toolan, Narrative: A critical linguistic introduction, Routledge, 2<sup>nd</sup> ed, 2001.  N.H. Riche et al. Data-driven storytelling, A.K. Peters, 2018.  Marie-Laure Ryan, Interactive narrative, plot types, and interpersonal relations, INTERSEMIOSE, Ano II, no. 04, 2013.</p>